

Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall* pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas V SDN 106813 Amplas

Mutiara Sani Tarigan¹, Lala Jelita Ananda², Nurmayani³, Fahrur Rozi⁴, Imelda Free Unita Manurung⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

e-mail: mutiarasanitarigan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *game* interaktif berbantuan *Wordwall* yang valid, praktis dan efektif dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Resesrch and Develoment*) menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 106813 Amplas dan objek penelitian ini adalah Media *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall*. Hasil penelitian menunjukkan validasi oleh ahli materi tahap I memperoleh persentase 68% kategori "Layak dengan Revisi" kemudian pada tahap II 89,33% kategori "Sangat Layak tanpa Revisi" dan hasil validasi desain tahap I memperoleh persentase 62,5% "Layak dengan Revisi" kemudian pada tahap II 73,75% "Layak tanpa Revisi". Uji praktis oleh praktisi Pendidikan memperoleh persentase 96% kategori "Sangat Praktis" dan respon siswa memperoleh hasil 93%, pada uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 97%, dan uji coba kelompok besar memperoleh hasil 98%. Hasil uji efektivitas media melalui *pretest* memperoleh rata-rata 55,3% kriteria "Tidak Tuntas" sedangkan pada *posttest* memperoleh rata-rata 80,35% kriteria "Tuntas". Dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Game Interaktif, Wordwall*

Abstract

This research aims to produce interactive game media assisted by Wordwall that is valid, practical and effective in supporting successful learning. This research is development research (Research and Development) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this research were class V students at SDN 106813 Amplas and the object of this research was Wordwall-Assisted Interactive Game Media. The results of the research show that validation by material experts in stage I obtained a percentage of 68% in the "Fine with Revision" category, then in stage II 89.33% in the category "Very Feasible without Revision" and the results of stage I design validation obtained a percentage of 62.5% "Fine with Revision " then in stage II 73.75% "Appropriate without Revision". Practical tests by education practitioners obtained a percentage of 96% in the "Very Practical" category and student responses obtained results of 93%, in small group trials obtained a percentage of 97%, and in large group trials obtained results of 98%. The results of the media effectiveness test through the pretest obtained an average of 55.3% for the "Incomplete" criteria, while the posttest obtained an average of 80.35% for the "Completed" criteria. It can be concluded that the product developed is very feasible, practical and effective for use in learning.

Keywords: *Development, Learning Media, Interactive Games, Wordwall*

PENDAHULUAN

Prestasi akademis mempunyai peranan penting dalam meningkatkan taraf yang lebih baik akan pentingnya perekrutan pegawai dan mewujudkan tujuan kesejahteraan dan kemajuan intelektual masyarakat Indonesia secara menyeluruh. Undang-Undang Presiden Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, khususnya bagian pertama, menguraikan tentang Sistem Pendidikan Nasional dan mendefinisikan pendidikan sebagai suatu usaha yang disengaja dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan yang optimal bagi kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, siswa diharapkan proaktif memupuk kemampuan bawaannya, mulai dari sifat spiritual dan keagamaan, ketabahan, disiplin diri, budi pekerti, intelektualitas, budi pekerti yang luhur, serta bakat-bakat yang diperlukan untuk kepentingan pribadi, masyarakat, bangsa, dan pemerintahan.

Untuk meningkatkan hasil pembelajaran, pendidikan perlu memanfaatkan teknologi. Pergeseran ke Generasi Alpha, yang lahir antara tahun 2010-2025, mengindikasikan keberadaan orang tua dari generasi Y dan Z. Generasi Alpha dilahirkan dalam era di mana teknologi informasi sudah matang. Berbeda dengan generasi sebelumnya yang mengalami transisi teknologi, Generasi Alpha terlahir dalam situasi di mana teknologi informasi telah mencapai tingkat kematangan. Mereka secara inheren terhubung dengan gadget, dan keterlibatan ini berdampak pada gaya hidup, pola pikir, cara belajar, dan kesehatan.

Signifikansi pemanfaatan teknologi dalam ranah pendidikan bagi Generasi Alpha menunjukkan kebutuhan bagi institusi pendidikan untuk terus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi, sehingga dapat menyediakan pengalaman pembelajaran yang sesuai dan efektif. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang cepat menyediakan berbagai kemudahan baru dalam pembelajaran, mengubah orientasi belajar dari terpandu dari luar menjadi lebih mandiri.

Cara seseorang belajar memerlukan pertukaran informasi dan keterlibatan sehubungan dengan orang dewasa dan materi pendidikan. Namun, terbukti bahwa sebagian besar perolehan pengetahuan masih terfokus pada instruktur. Pengalaman belajar yang sempurna tersebut dapat membantu pengembangan potensi peserta didik secara optimal, memungkinkan keberhasilan pencapaian tujuan, dan mengutamakan kesukaan, kebutuhan, dan bakat peserta didik. Dalam ranah sistem pendidikan, kegiatan pengajaran dipandang sebagai transmisi pengetahuan atau korespondensi, dan perolehan instrumen pengetahuan merupakan komponen penting yang terkait dengan lembaga pendidikan. Memanfaatkan alat pengajaran melibatkan penggunaan pendekatan inovatif dan metodis untuk menyediakan proses pengajaran yang secara efektif mengarahkan individu, sehingga memungkinkan perguruan tinggi dan sekolah untuk membina siswa baru yang berkaliber tinggi.

Menyadari keterbatasan budaya populer tradisional, sangatlah penting untuk meningkatkan kualitasnya atau mungkin menggantikannya seiring dengan pengembangan konten pendidikan yang lebih mutakhir dan bermanfaat, seperti bahan ajar yang bersifat elektronik. Kemajuan media pembelajaran elektronik telah mengakibatkan terintegrasinya banyak komponen media ke dalam satu paket yang disebut multimedia. Integrasi ini meningkatkan interaksi, kemanjuran, efisiensi, dan kualitas menarik dalam cara belajar.

Penggunaan metodologi pembelajaran yang tidak sesuai dapat menyebabkan rasa bosan, kurangnya pemahaman, dan kebosanan, yang pada akhirnya menyebabkan berkurangnya motivasi siswa. Syaiful dan Aswan (2006: h. 77) menyatakan bahwa penggunaan pendekatan yang tidak sejalan dengan tenggat waktu perolehan pengetahuan dapat menghambat pencapaian tujuan yang bermanfaat yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, pentingnya beragam cara belajar tidak dapat dilebih-lebihkan. Contohnya adalah penerapan metodologi paradigma pengetahuan berbagi *Make A Match*, yang memungkinkan peserta magang menemukan asosiasi sambil memperoleh pengetahuan tentang suatu firasat atau topik dalam lingkungan yang menyenangkan. Metodologi ini mengharuskan siswa memasang kartu berisi pertanyaan dengan kartu yang memiliki jawaban sesuai.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 11 November 2022 di kelas V SDN 106813 Amplas dengan wali kelas, fakta yang ditemukan adalah bahwa pada pembelajaran tematik, guru belum menggunakan *game* interaktif sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan masih bersifat cetak, seperti gambar yang diprint dan ditempel di kelas. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih jarang, disebabkan oleh keterbatasan media yang tersedia di SD Negeri 106813 Amplas dan keterbatasan sumber daya. Hasil observasi awal ulangan harian siswa menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa, sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Tabel Nilai Siswa

Nilai	Jumlah siswa	Persentase
<70	7 orang	Tuntas
>70	13 orang	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel diatas hasil presentase ketuntasannya pada ulangan harian siswa adalah 35% dimana hanya ada 7 siswa dari 20 siswa yang lulus diatas KKM, sehingga dilihat dari fakta tersebut hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Jadi untuk mengatasi permasalahan diatas, diperlukan adanya suatu media pembelajaran yang dapat mendorong siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan ini maka peneliti memiliki ide untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *game* interaktif berbantuan *Wordwall*. Kemudian untuk proses belajar mengajar guru cenderung lebih monoton dalam mengajar. Begitupun dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan, peneliti menanyakan mengenai model pembelajaran *Make A Match*, guru kelas V SDN 106813 Amplas tidak mengetahui sama sekali model pembelajaran tersebut. Sehingga disinilah peneliti ingin mengembangkan model *Make A Match* pada pengembangan media pembelajarannya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall* Pada Tema 1 SubTema 2 Pembelajaran 1 Kelas V SDN 106813 Amplas”.Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk media pembelajaran *game* interaktif berbantuan *wordwall* pada tema 1 subtema 2 pembelajaran 1 kelas V SDN 106813 Amplas T.A 2023/2024.

METODE

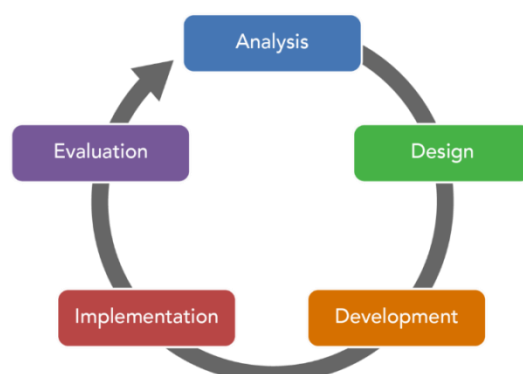
Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kemajuan teknologi. Penciptaan dan pengujian adalah pendekatan sistematis yang digunakan untuk menghasilkan barang tertentu dan menilai kelayakan dan kemanjurannya. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian yaitu mengembangkan media permainan edukatif yang lancar dengan memanfaatkan Microsoft Word untuk membuat kegiatan pertandingan pada Tema Mei 1, Subtema 2, Dididik 1 untuk Kelas V SD Negeri 106813 Amplas.

Penelitian ini berlangsung di SD Negeri 106813 Amplas di Jl. Dusun I Desa Amplas, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatra Utara. Waktu penelitian ini berjalan selama Agustus - Oktober 2023 Tahun pembelajaran 2023/2024.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V-A SD Negeri 106813 Amplas T.A 2023/2024 dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang yang terdiri dari 7 laki-laki dan 13 perempuan. Sedangkan objek penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Games Interaktif yang menggunakan *Make A Match* Berbantuan *Wordwall* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas VI SD Negeri 106813 Amplas T.A 2023/2024.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain model pengembangan ADDIE yang dibuat oleh Dick & Carry. Penelitian memilih model ADDIE dengan alasan bahwa model tersebut sangat sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *make and match* dengan menggunakan model ADDIE dan kenyataan model tersebut sangat sesuai digunakan dalam penelitian tersebut. Model pengembangan penelitian ADDIE membantu menyelesaikan masalah pembelajaran yang kompleks dan juga

membuat produk-produk pendidikan dan pembelajaran model pengembangan penelitian ADDIE ini terdiri dari 5 langkah yaitu : 1) Analysis (analisis) 2) Design (desain) 3) Development (pengembangan) 4) Implementation (impelemntasi/eksekusi) 5) Evaluation (evaluasi). Berikut adalah langkah-langkah yang akan dilakukan pengembangan sesuai model ADDIE dapat dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Model ADDIE

(Sumber: Taufik Rusmayana, 2021, h. 15)

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap penelitian ini melakukan analisis pada beberapa aspek antara lain, analisis kebutuhan analisis perangkat pembelajaran, analisis materi dan kurikulum, serta analisis peserta didik.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini mulai dirancang media *game* interaktif berbasis *Make A Match* berbantuan *Wordwall* yang dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, tahap *design* dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam pengembangan media *game* interaktif berbasis *Make A Match* berbantuan *Wordwall*. Pada tahap ini juga melakukan penyusunan instrumen yang akan digunakan untuk meneliti media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Make A Match* berbantuan *Wordwall* yang dikembangkan. Instrumen yang disusun berupa lembar penelitian media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Make A Match* berbantuan *Wordwall* dan angket respon peserta didik. Selanjutnya instrumen yang disusun akan divalidasi untuk mendapatkan instrumen penelitian yang valid berikut seketsa awal media pembelajaran yang akan dikembangkan.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini pengembangan media *game* interaktif berbasis *Make A Match* berbantuan *Wordwall* divalidasi oleh ahli materi. Pada proses validasi validator menggunakan instrumen yang sudah disusun pada tahap sebelumnya.

4. *Implementasi* (Penerapan)

Pada tahap ini produk akan diuji coba di kelas V-A SDN 106813 Amplas. Kemudian akan dilakukan kegiatan validasi oleh praktisi pendidikan dan respon siswa. Praktisi dalam penelitian ini yaitu guru kelas V-A SDN 106813 Amplas. Selanjutnya pada tahap ini juga dilakukan uji keefektifan dengan melaksanakan *pretest* dan *posttest* dalam pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi dilakukan sebagai penarikan kesimpulan terkait kelayakan penggunaan media *game* interaktif berbasis *Make A Match* berbantuan *Wordwall*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Analisis data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil wawancara, dan komentar validasi dari angket yang diberikan. Sedangkan analisis data kuantitatif adalah data yang

diperoleh dari hasil penelitian menggunakan skala persekoran. Data yang dianalisis berupa data instrument kelayakan dari ahli materi, ahli desain, ahli praktik pendidikan dan tes.

Skala penilaian terhadap validitas ahli dalam media pembelajaran *game* interaktif menggunakan skala *likert* dengan penilaian skala 1-5. Skor yang diperoleh dari angket analisis menggunakan skala likert

$$\text{persentase kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Skala penilaian praktikalitas media *game* interaktif yaitu melalui praktisi pendidikan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan respon siswa. Analisis praktikalitas dilaksanakan dengan proses tabulasi data hasil uji praktisi pendidikan dan uji coba lapangan. Penilaian persentase praktikalitas media pembelajaran *game* interaktif dapat digunakan dengan rumus arikunto (2014, h. 35) sebagai berikut:

$$\text{persentase praktikalitas} = \frac{\text{jumlah skor yang di peroleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Analisis efektifitas media pembelajaran *game* interaktif bertujuan untuk mengambil keputusan apakah perlu dilaksanakan uji coba selanjutnya dalam tahap pengembangan media pembelajaran *game* interaktif. Efektifitas media pembelajaran *game* interaktif yang digunakan dilihat berdasarkan nilai yang diperoleh siswa di *pretest* dan *posttest*. Media *game* interaktif dikatakan efektif apabila, nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan memenuhi kriteria ketuntasan minimal setelah menggunakan media *game* interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian dari tiap-tiap tahapan pengembangan media pembelajaran *game* interaktif berbantuan *wordwall* adalah sebagai berikut:

1. Hasil Analisis (*Analysis*)

a. Analisis kebutuhan guru

Analisis kebutuhan guru dilaksanakan dengan melakukan observasi saat proses pembelajaran dan wawancara pada 11 November 2022. Analisis kebutuhan guru dilakukan terhadap guru wali kelas V SD Negeri 106813 Amplas T.A 2023/2024. Hasil wawancara dan observasi bahwa guru belum menggunakan media *game* interaktif berbantuan *wordwall*. Guru belum pernah melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dikarenakan kurangnya pengetahuan dalam teknologi.

b. Analisis Perangkat Pembelajaran

Pada tanggal 18 November 2022, peneliti mengamati perangkat pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 106813 Amplas, yaitu buku paket tematik kelas V, media pembelajaran berupa gambar-gambar yang ditempel di dinding, dan proyektor.

c. Analisis Media dan Kurikulum

Analisis kurikulum dan materi dilakukan pada tanggal 19 November 2022. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di sekolah tersebut, SD Negeri 106813 Amplas menggunakan kurikulum 2013. Materi pembelajaran yang diambil yaitu Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 yang terdiri dari pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA.

d. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

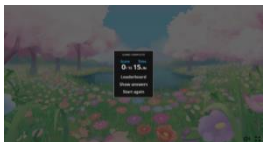
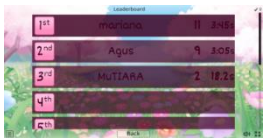
Analisis peserta didik dilakukan pada tanggal 19 November 2022, dari pengamatan dan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran masih cenderung monoton dan kurang efektif, maka dibutuhkan suatu perangkat pembelajaran yaitu media berupa *game* interaktif berbantuan *Wordwall* yang efektif dalam mengatasi masalah yang terjadi.

2. Hasil Perancangan (*Design*)

Langkah-langkah yang di terapkan untuk mengembangkan media pembelajaran *game* interaktif berbantuan *Wordwall* yaitu:

- Membuka laptop lalu sambungkan dengan jaringan internet, lalu ketik *Wordwall Game* sampai muncul sign up;
- Klik *sign up*, lalu *create activity*; Jika ingin membuat materi maka pilih jenis permainan yang tidak menggunakan skor/nilai. Tetapi jika ingin membuat *game* dalam bentuk soal maka bisa memilih jenis *game* yang memiliki skor/nilai untuk mengetahui pemahaman siswa dari hasil belajar nya;
- Lalu tulis di title judul macam-macam gaya;
- Pada pertanyaan klik gambar yang ingin kita cantumkan. Lalu pada kolom jawaban ketik jawaban sesuai option dari a-d;
- Jika ingin menambah soal maka bisa mengklik add pertanyaan;
- Setelah selesai membuat soal dan jawaban, klik share ke my student;
- Nanti akan muncul alamat link nya tersendiri, lalu *copy and share*;
- Untuk uji coba, bisa kita klik link yang ada, lalu klik start; Setelah selesai maka *score* dan *time* akan muncul setelah permainan selesai.

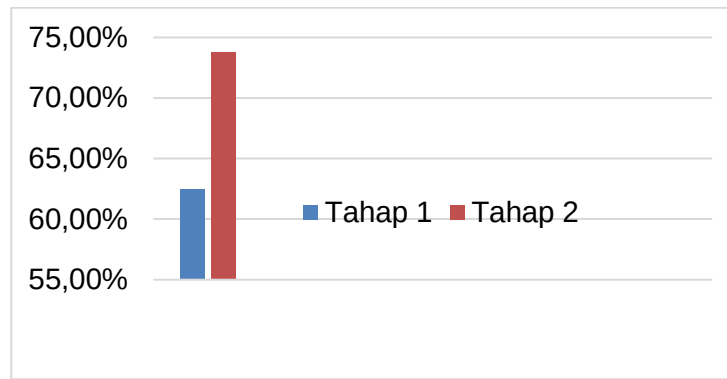
Tabel 4.1 Draf Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall*

Tampilan	Keterangan
	Tampak awal dari Media Pembelajaran <i>Game</i> Interaktif Berbantuan <i>Wordwall</i>
	Isi Dari Media Pembelajaran <i>Game</i> Interaktif Berbantuan <i>Wordwall</i> dengan menggunakan model <i>Make A Match</i>
	Tampilan Nilai dan waktu siswa saat selesai mengerjakan Media Pembelajaran <i>Game</i> Interaktif Berbantuan <i>Wordwall</i>
	Tampilan Skor siswa pada Media Pembelajaran <i>Game</i> Interaktif Berbantuan <i>Wordwall</i>

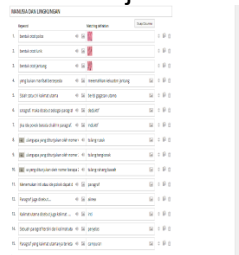
3. Hasil Pengembangan (*Development*)

- Validitas Ahli Desain

Media *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall* divalidasi oleh Ibu Sri Mustika Aulia, S.Pd., M.Pd., selaku dosen FIP UNIMED. Penilaian validasi desain oleh validator ahli desain memperoleh total persentasi 73,75% dengan keterangan “Layak” digunakan untuk uji coba lapangan setelah melalui revisi. Berikut ini gambar diagram perbandingan setiap tahap pada penilaian ahli desain.

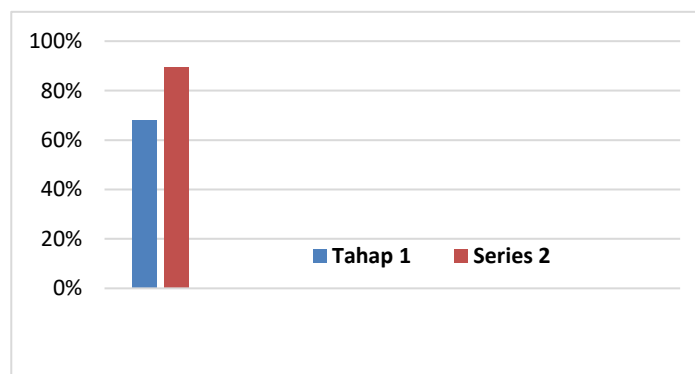


Gambar 4.1 Nilai Ahli Desain Pada Setiap Tahap

Sebelum revisi	Sesudah Revisi
Sebelum revisi soal nomor 1 dan 3 kurang menarik karena hanya terdapat sebuah angka dan memiliki soal terlalu sedikit 	Sesudah revisi soal ditambah menjadi 15 soal dan pada soal bergambar tulang manusia diubah menjadi lebih menarik 
Sebelum revisi background putih polos kurang menarik 	Sesudah di revisi sudah penuh warna dan menarik 

b. Validasi Ahli Materi

Produk Media *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall* divalidasi oleh Ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd., selaku dosen FIP UNIMED. Penilaian validasi materi yang pertama oleh ahli materi memperoleh persentase 68% kategori “Layak dengan revisi”. Kemudian penilaian validasi materi yang kedua memperoleh hasil persentase 89,3% kategori “Sangat layak tanpa revisi”.



Gambar 4.2 Ahli Materi Pada Setiap Tahap

c. Kalibrasi Tes

Kalibrasi tes diperoleh dengan melakukan uji validitas dan realibilitas tes. Uji validitas dilakukan di SD Negeri 106813 Amplas pada tanggal 12 November 2023, kepada siswa kelas V dengan jumlah siswa 19 orang. Soal yang di validkan 30 butir soal pilihan berganda. Berdasarkan hasil uji validitas tes, maka soal yang valid terdapat 17 butir soal, sehingga peneliti menggunakan 17 butir soal tersebut untuk uji coba reliabilitasnya. Adapun hasil reliabilitas tes yaitu 0,875 (reliabilitas tergolong sangat kuat), sehingga soal yang di validitas dan reliabilitaskan sudah dapat digunakan untuk menguji hasil belajar *pretest* dan *posttest*.

4. Hasil Implementasi (*implementation*)

a. Hasil Praktikalitas Pendidikan (Guru)

Uji praktikalitas dilakukan oleh guru. kelas V SD Negeri 106813 Amplas pada tanggal 12 November 2023. Adapun hasil uji kepraktisan diperoleh sebagai berikut.

Tabel 4.2 Validasi Oleh Praktisi Pendidikan

No	Aspek Peneliti	Jumlah Skor	Total Skor
1	Aspek Media Pembelajaran	24	25
2	Aspek Penyajian Materi	25	25
3	Aspek Pembelajaran	24	25
4	Aspek Bahasa	23	25
Total		96	100
Persentase			96%
Kategori			"Sangat Praktis"

b. Tanggapan peserta didik

1) Uji coba perorangan

Tahap uji coba perorangan di lakukan oleh 3 orang siswa kelas V SD Negeri 106813 Amplas. Uji coba perorangan dilakukan pada tanggal 14 November 2023. Berikut ini hasil penilaian uji coba perorangan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.3 Uji Coba Perorangan

No	Responen	Persentase	Kategori
1.	R1	100%	Sangat Praktis
2.	R2	90%	Sangat Praktis
3.	R3	90%	Sangat Praktis
Rata-rata		93%	Sangat Praktis

2) Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 9 siswa kelas V. kemudian siswa disatukan ditempat yang sama membentuk kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 16 November 2023. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan skor rata-rata 97% kategori "Sangat Praktis", bermakna bahwa Media *Game Interaktif Berbantuan Wordwall* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 mendapat predikat penilaian sudah layak digunakan dalam proses belajar berkelompok.

3) Kelompok Besar

Uji coba ini dilakukan pada tanggal 18 November 2023 dengan melibatkan 20 orang siswa kelas V. Hasil uji coba kelompok besar bahwa respon peserta didik dikategorikan "Sangat Praktis". Skor persentase diperoleh 97%, siswa menunjukkan respon positif terhadap media *game interaktif berbantuan Wordwall*.

c. Uji Efektifitas media pembelajaran *game interaktif berbantuan Wordwall*

Untuk menguji keefektifan media *game interaktif berbantuan Wordwall* maka dilakukan *pretest* sebelum mengimplementasikan media dan *posttest* setelah

mengimplementasikan media. Hasil belajar sebelum menggunakan media *game* interaktif berbantuan *Wordwall* adalah 4 orang siswa memperoleh nilai “Tuntas” dari 20 total siswa. Adapun nilai rata-rata hasil *pretest* adalah 55,3% yang berarti “Tidak Tuntas”. Berdasarkan nilai *pretest* dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SDN 106813 Amplas belum memahami tema 1 subtema 2 pembelajaran 1.

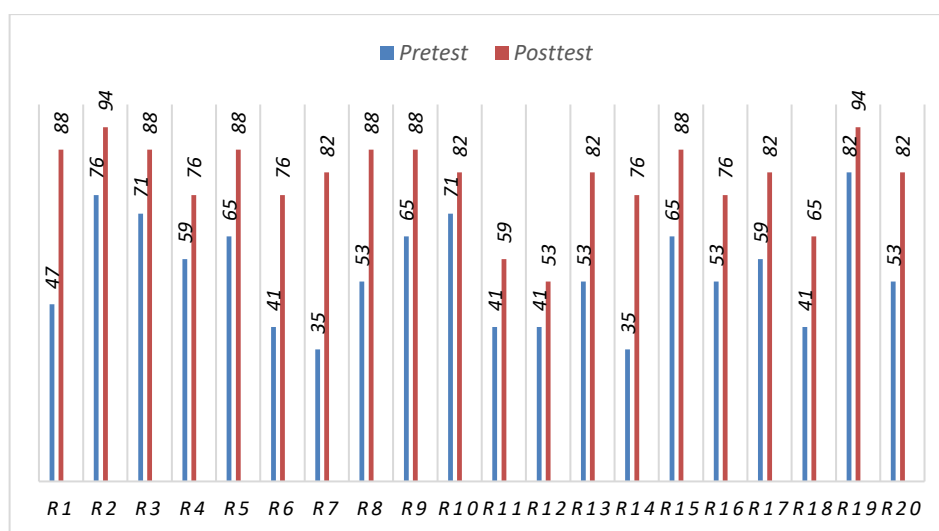
Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *game* interaktif berbantuan *Wordwall* diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 80,35% kriteria “Tuntas”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *game* interaktif berbantuan *Wordwall* memberikan dampak baik terhadap peningkatan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan perolehan nilai *pretest* dan *posttest* maka persentase ketuntasan nilai *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4 Persentase Hasil Nilai Tuntas Pada Uji Coba Lapangan

Nilai	Kriteria	Persentase Hasil <i>Pretest</i>	Persentase Hasil <i>Posttest</i>
70-100	Tuntas	20%	85%
0-69	Tidak Tuntas	80%	15%

Berdasarkan tabel persentase hasil belajar siswa yang tuntas pada *pretest* adalah 20% dengan persentase siswa yang tidak tuntas sebesar 80% sedangkan pada persentase hasil *posttest* siswa diperoleh siswa yang tuntas sebesar 85%, sehingga dilakukan uji efektivitas dan termasuk dalam kategori “Sangat Efektif” untuk digunakan. Adapun perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* digambarkan pada diagram berikut ini.



Gambar 4.3 Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest*

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

a. Validitas Produk Pada Setiap Tahapan

Penilaian kelayakan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall* diperoleh berdasarkan penilaian dari para ahli yang dirincikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Validasi Media *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall*

No	Validator	Nama Validator	Hasil	
			Persentase	Kategori

1	Ahli Desain	Sri Mustika Aulia, S.Pd., M.Pd.,	76.25%	Layak
2	Ahli Materi	Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd.,	89,3%	Sangat Layak
Rata-rata			85,33%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, hasil persentase yaitu 85,33% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”

b. Praktikalitas Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall*

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Kepraktisan

No	Nama Validator	Hasil	
		Persentase	Kategori
1	Praktisi Pendidikan	96%	Sangat Praktis
Rata-rata		96%	Sangat Praktis

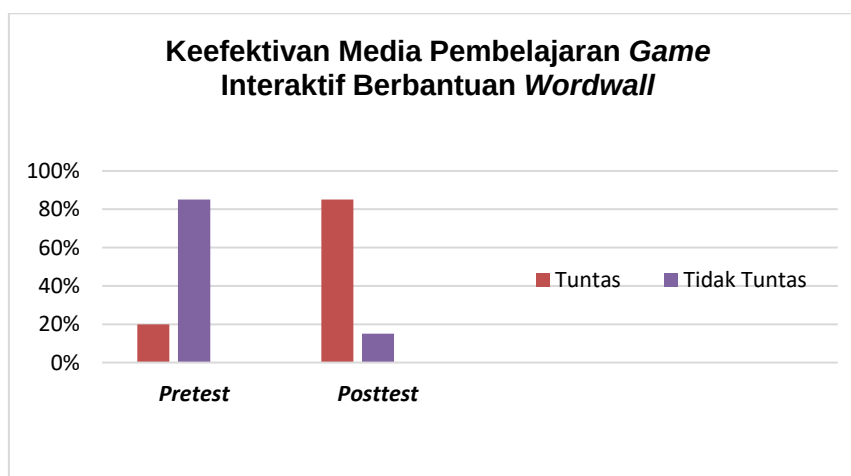
Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan Media Pembelajaran *Game* Interatif Berbantuan *Wordwall* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 “Sangat Praktis”

c. Efektivitas Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall*

Tabel 4.3 Rekapitulasi Persentase Jumlah Siswa Tuntas pada *Pretest* dan *Posttest*

No	Nilai	Kriteria	Persentase Hasil <i>Pretest</i>	Persentase Hasil <i>Posttest</i>
1	70-100	Tuntas	80%	85%
2	0-69	Tidak Tuntas	20%	15%

Berdasarkan tabel ketuntasan tersebut, berikut adalah diagram penilaian efektivitas Media Pembelajaran *Game* interaktif Berbantuan *Wordwall*.



Gambar 4.4 Diagram Efektivitas

Berdasarkan gambar diagram hasil belajar siswa tuntas pada *pretest* adalah 20% dengan persentase siswa yang tidak tuntas sebesar 80%. Sedangkan pada persentase hasil *posttest* siswa diperoleh siswa yang tuntas sebesar 85% sehingga Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 termasuk dalam kategori “Sangat Efektif” untuk digunakan.

Pembahasan

Media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi mulai dari media yang dapat dilihat, didengar, dibaca hingga media pandang dengar (Purbatua., dkk, 2016: h, 17-25). Hasnidah (2015: h, 33). mengatakan, “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun suatu

kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi dapat ditarik kesimpulan dari para ahli diatas bahwa media adalah sebuah wadah atau tempat untuk menyalurkan komunikasi kepada penerima atau khalayak ramai.

Menurut Gandasari & Pramudiani (2021: h, 3691) menjelaskan bahwa *Wordwall* adalah alat evaluasi yang di dalamnya tersedia pilihan dalam bentuk soal pilihan ganda (*quiz*), teka-teki silang (*Crossword*), memilih kartu sebagai pasangan yang cocok (*matching pairs*), mencocokkan jawaban yang benar (*find the match*), dan pilihan lainnya yang serupa.

Menurut Kurniawan (2019:95) Pembelajaran tematik adalah satu bentuk atau model dari pembelajaran terpadu, yaitu model terjala (*webbed*). Yang pada intinya menekankan pada pola pengorganisasian materi yang terintegrasi dipadukan oleh suatu tema.

Media Pembelajaran *Game* Interaktif yang dikembangkan pada tem 1 subtema 2 pembelajaran 1 memuat mata pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA yang akan dikembangkan menjadi Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall*.

1. Kelayakan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall*

Kelayakan dari Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall* dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Data yang diperoleh melalui validasi oleh Ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd., ahli di bidang materi dikumpulkan sebanyak dua kali untuk memastikan pengembangan *Website* Media Pembelajaran *Game* yang lebih baik. Evaluasi materi awal dilakukan pada 16 Oktober 2023 menghasilkan skor persentase 68% kategori "Layak", digunakan dengan beberapa revisi. Kemudian yang kedua dilakukan pada tanggal 22 Oktober, menghasilkan hasil 89,3% kategori "Sangat Layak" tanpa revisi.
 - b. Data hasil validasi desain Ibu Sri Mustika Aulia, S.Pd., M.Pd., dilakukan sebanyak dua kali. Penilaian pertama validasi Media *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall* dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober memperoleh hasil persentase 62,5% "Layak dengan revisi". Kemudian penilaian kedua dilaksanakan pada tanggal 11 November 2023 memperoleh hasil persentase 73,75% dengan kategori "Layak tanpa revisi".
- #### 2. Praktikalitas Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall*

Uji coba praktikalitas dilakukan oleh guru kelas V SD Negeri 106813 Amplas. Data yang diperoleh dari hasil praktikalitas praktisi pendidikan oleh wali kelas V dilakukan pada tanggal 04 Desember 2023 memperoleh persentase hasil kepratisan 96% termasuk kedalam kategori "Sangat Layak" dan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

3. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall*

Berdasarkan rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada *pretest* 55,3% kategori "Tidak Tuntas" karena tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal. Sedangkan hasil *posttest* diperoleh rata-rata sebesar 80,35% kategori "Tuntas". Oleh karena itu, pembelajaran pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 menggunakan Media *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall* adalah "Sangat Efektif" karena mampu meningkatkan belajar siswa.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media *game* interaktif berbantuan *wordwall* pada tema 1 subtema 2 pembelajaran 1 termasuk dalam kategori sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi materi memperoleh hasil sebesar 89,3% kriteria "Sangat layak". Pada validasi desain memperoleh persentase kelayakan 73,75% kriteria "Layak". Praktikalitas Media *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall* memperoleh persentase sebesar 96% kriteria "Sangat praktis". Efektivitas Media *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall* memperoleh peningkatan dari hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*. Persentase jumlah siswa yang tuntas saat *pretest* adalah 20% dengan rata-rata 55,3 dan *posttest* sebesar 85% dengan rata-rata 80,35. Berdasarkan peningkatan tersebut dapat dinyatakan bahwa Media *Game* Interaktif Berbantuan *Wordwall* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 "Sangat efektif" untuk diterapkan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi wordwall terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689- 3696.
- Hasnida. (2015). *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*, Jakarta timur: Luxsiam.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-model Pebelajaran inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruz Media.
- Kadir, A, & Hanun, A. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniawan, D. (2019). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta
- Purbatua dkk. (2016). *Media Pembelajaran dan Pelayanan BK*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Rusmayana, Taufik. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa*. Bandung: Penerbit Widina.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.